



Actividad 2: ¿Y si pesamos la información?

Durante los últimos años se ha instalado el debate en la sociedad sobre si las pantallas son positivas o negativas, y muchas veces se ha dicho que no hay evidencia suficiente. Un estudio reciente realizó un meta análisis de 2,500 estudios realizados, y concluye diversos aspectos que presentamos en la siguiente actividad, con el objetivo que conversen en familia.

Materiales:



- Anexo “Efectos de las pantallas”
- Anexo “Etiquetas para frascos”
- 2 frascos o recipientes transparentes
- Piedras de diferentes tamaños
- Cinta adhesiva
- Tijeras

Instrucciones:

1. Deben imprimir, cortar y doblar por la mitad cada una de las frases que aparecen en el anexo 1 “Efectos de pantallas”.
2. También se debe imprimir el anexo 2 “Etiquetas para frascos”. Deben recortar los títulos y pegar cada uno en cada frasco.
3. Luego, ponen al centro de la mesa piedras de distintos tamaños y los frascos.
4. Un voluntario lee uno de los papeles recortados del anexo. Se debe sacar al azar. Si es información, debe elegir una piedra que represente el tamaño de importancia de lo que dice el papel para él/ella y pegar el papel en esa piedra y luego poner en el frasco según corresponda (efecto positivo o negativo). Si es una pregunta, debe responder y hacer el mismo procedimiento.
5. Continúa otro miembro de la familia realizando el mismo ejercicio con otro papel que saca al azar.
6. Al finalizar deben ver en cuál de los frascos hay mayor peso a causa de los datos encontrados, y comentar si están de acuerdo en que los efectos son mayoritariamente negativos o positivos, y por qué.



Es evidente que existen componentes positivos y negativos, como también es claro que el tiempo de exposición, la edad del usuario y el contenido/actividad que se realiza es clave en el impacto que se desarrolla en la persona. Los invitamos a regular tiempo y contenido, priorizar actividades libres de pantallas y altas en conexión real.



Actividad 2: ¿Y si pesamos la información?

Anexo: Efectos de las pantallas



En lo que respecta a la salud, descubrieron que la publicidad digital aumentaba la ingesta de alimentos poco saludables y el consumo de pornografía a edad temprana.

Fuente: ABC España



En el caso de los videojuegos, las pruebas mostraron que jugar a ellos durante jornadas maratónicas podrían empeorar la composición corporal, provocando sobrepeso por el sedentarismo o dolores en la espalda por mantener una mala postura.

Fuente: ABC España



Hallaron pruebas de que si el contenido del programa era educativo o si el niño veía el programa con uno de sus padres, esta exposición se asociaba con una mejor comprensión lectora.

Fuente: ABC España



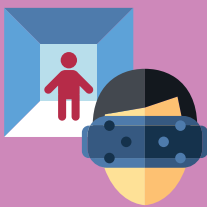
Cuando en la consola se jugaban videojuegos que estaban diseñados específicamente para la educación, como enseñar matemáticas o aprender historia, beneficiaba al aprendizaje.

Fuente: ABC España



La luz de los dispositivos electrónicos en la noche puede confundir los relojes biológicos. En consecuencia, puede causar trastornos del sueño y producir otras afecciones médicas crónicas, como obesidad, diabetes o depresión.

Fuente: National Geographic



“Cuando los niños se sumergen en el mundo virtual es común que se desconecten de la realidad y disminuyan sus interacciones sociales en el mundo real, lo que puede provocar dificultades en la comunicación y relaciones con otros”

Fuente: 20 Minutos España



¿Qué efecto positivo tiene en ti el uso de pantallas? (celular, consola, etc)



¿Qué efecto positivo tiene en ti el uso de pantallas? (celular, consola, etc)



¿Qué efecto negativo tiene en ti el uso de pantallas? (celular, consola, etc)



¿Qué efecto negativo tiene en ti el uso de pantallas? (celular, consola, etc)



Actividad 2: ¿Y si pesamos la información?

Anexo “Etiquetas para frascos”

**EFFECTOS NEGATIVOS DEL
USO DE PANTALLAS**

**EFFECTOS POSITIVOS DEL
USO DE PANTALLAS**

**EFFECTOS NEGATIVOS DEL
USO DE PANTALLAS**

**EFFECTOS POSITIVOS DEL
USO DE PANTALLAS**